

Eshu

Nomóre:
Jugador:
Crónica:

Corte:
Legado Luminoso:
Legado Oscuro:

Aspecto:
Casa:
Cuadrilla:

Atributos

Físicos

Fuerza 00000
Destreza 00000
Resistencia 00000

Sociales

Carisma 00000
Manipulación 00000
Apariencia 00000

Mentales

Percepción 00000
Inteligencia 00000
Astucia 00000

Habilidades

Talentos

Alerta 00000
Atletismo 00000
Callejeo 00000
Empatía* 00000
Expresión 00000
Intimidación 00000
Liderazgo 00000
Pelea 00000
Sagacidad 00000
Subterfugio 00000

Técnicas

Armas de Fuego 00000
Artesanía 00000
Conducir 00000
Etiqueta 00000
Interpretación* 00000
Latrocinio 00000
Pelea con Armas 00000
Sigilo 00000
Supervivencia 00000
Trato con Animales 00000

Conocimientos

Academicismo 00000
Ciencias 00000
Enigmas 00000
Gremayre 00000
Informática 00000
Investigación 00000
Leyes 00000
Medicina 00000
Política 00000
Tecnología 00000

Ventajas

Trasfondos

00000
00000
00000
00000
00000
00000

Artes

00000
00000
00000
00000
00000
00000

Reinos

Actor 00000
Escena 00000
Hada 00000
Naturaleza 00000
Objeto 00000
Tiempo 00000

Privilegios / Flaqueza

Glamour

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Fuerza de Voluntad

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Pesadilla

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Antítesis

Banalidad

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Experiencia

Salud

	Real	Quimérica
Magullado	□	□
Lastimado -1	□	□
Lesionado -1	□	□
Herido -2	□	□
Malherido -2	□	□
Tullido -5	□	□
Incapacitado	□	□

Umbral de Inspiración / Saqueo

*Los Eshu nunca pueden fracasar en tiradas con éstas Habilidades.

Eshu

hoja de historia del personaje

Nombre mortal:

Quimera / Compañeros / Tesoros:

Nombre feérico:

Edad mortal:

Profesión mortal (si tiene):

descripción

Mortal:

Changeling:

personalidad

Peculiaridades:

Motivaciones y metas:

identidad

Mortal:

Changeling:

equipo

círculo de juramento

OTRAS NOTAS